

# GM 棋牌 API 接入文档

v1.6.5

## 版本记录

日期	版本	备注
2018-09-10	v1.5.0	创建文档
2018-10-12	v1.6.0	1、 3.2.1 登入平台接口、上分接口新增 parentCode 字段。 2、 新增 3.2.11 到 3.2.14 共 4 个接口支持信用网通知棋牌封盘，解封盘，重置用户分数， 查询重置用户分数结果。 3、 4.1 加入游戏英文名称。 4、 4.2 新增错误码说明。 5、 3.2.9 查询游戏注单加入 allBills, allLost, allWin 三个字段值。
2018-10-28	v1.6.1	1、 修改 5.2 错误码 1018 描述。 2、 登录接口加入 popGameLst 参数。 3、 加入 4.3.15 港式五张牌局明细说明。 4、 4.1 加入港式五张。
2018-12-03	v1.6.2	1、 4.1gameId 对应游戏加入二十一点； 2、 加入二十一点游戏的牌型格式说明 4.3.15； 3、 3.2.10 加入注单号说明；加入以下字段返回： betId, totalBet, totalWinLost, totalFee, allBills, allLost, allWin 4、 加入 4.4 投注位索引对应表； 5、 4.2 加入错误码 1029, 1030；
2018-12-10	v1.6.3	1、 加入 3.2.15 解析牌局明细接口； 2、 4.2 错误码说明，1010 错误码加入补充说明； 3、 加入 4.3.17 抢庄牌九牌型格式说明； 4、 加入 4.1 抢庄牌九房间信息；

		5、上分（3.23）、下分接口（3.2.4）返回订单类型 <code>tradeType</code> ，订单金额 <code>orderMoney</code> 字段； 6、查询上下分订单状态接口（3.2.5），加入订单类型 <code>tradeType</code> 字段返回；
2019-01-5	v1.6.4	1、统一接口参数加密描述 2、“点炮胡”更名为“接炮胡”；“推倒胡”更名为“自摸胡”； 3、登录接口加入“showTrialRoom”参数； 4、牌型格式说明（4.3.13）加入“血战麻将”； 5、查询游戏注单（3.2.9）加入 winLostAbs 输赢分数的绝对值； 6、踢用户离线接口（3.2.6），去掉 status 状态返回；
2019-03-11	v1.6.5	1、gameId 对应游戏（4.1）二人麻将增加房间：皇家场（1010306）

## 目录

GM 棋牌 API 接入文档.....	1
一、 产品介绍.....	4
1.1 七大优势.....	4
1.2 合作模式.....	5
二、 接入准备.....	5
三、 接入方法.....	5
3.1 时序图.....	5
3.1.1 登入平台.....	5
3.1.2 上分.....	6
3.1.3 查询可下分数.....	8
3.1.4 下分.....	8
3.2 甲方游戏 API 指引.....	9
3.2.1 登录游戏.....	9

3.2.2 查询用户信息.....	11
3.2.3 上分.....	12
3.2.4 下分.....	13
3.2.5 查询上下分订单状态.....	14
3.2.6 踢用户离线.....	15
3.2.7 封停用户账号.....	16
3.2.8 查询游戏列表.....	17
3.2.9 查询游戏注单（不包括牌局明细） .....	18
3.2.10 查询详细游戏注单（包括牌局明细） .....	20
3.2.11 信用网封盘通知.....	21
3.2.12 信用网解封盘 .....	22
3.2.13 信用网重置用户分数 .....	23
3.2.14 信用网查询重置用户分数结果.....	24
3.2.15 解析牌局明细 .....	25
3.3 甲方游戏 API 答疑.....	26
3.4 乙方平台 API 规范.....	26
3.4.1 登出通知接口.....	26
四、 附录.....	27
4.1 gameId 对应游戏.....	27
4.2 错误码说明.....	30
4.3 牌型格式说明 .....	31
4.3.1 百人牛牛.....	31
4.3.2 百人德州.....	31
4.3.3 百家乐 .....	32
4.3.4 百人龙虎.....	33
4.3.5 百人炸金花.....	33
4.3.6 随机牛牛/抢庄牛牛/通比牛牛.....	34
4.3.7 斗地主/二人斗地主.....	35
4.3.8 炸金花 .....	35
4.3.9 德州扑克.....	36
4.3.10 三公 .....	37

4.3.11	十三水.....	37
4.3.12	极速炸金花.....	38
4.3.13	自摸胡/接炮胡/二人麻将/血战麻将.....	39
4.3.14	二八杠.....	40
4.3.15	港式五张.....	41
4.3.16	二十一点.....	42
4.3.17	抢庄牌九.....	42
4.4	投注位索引对应表:.....	44
4.4.1	百人牛牛.....	44
4.4.2	百人德州.....	44
4.4.3	百家乐.....	45
4.4.4	百人龙虎.....	45
4.4.5	百人炸金花.....	45

## 一、产品介绍

本平台是 2018 年全新发布的 H5 棋牌游戏中心，由资深棋牌研发团队倾情打造，汇集多款主流棋牌游戏，玩法多样，符合广大玩家的需求，超过 400 人的专业研发与运营团队，80%为研发工程师。拥有超高的平台稳定性及优秀的用户体验，在线人数支持百万级别，合作商家多达数百户。

### 1.1 七大优势

**API 无限分发：**无需缴纳高昂的接入费用、保证金，人人都能成为代理商无限发展下线代理和直线会员。

**无痛感进入游戏：**通过定制，玩家在平台及游戏间随意切换，体会游戏融入平台的流畅感。

**兼容所有币种：**一次接入，所有币种通用，代理方便，玩家最佳体验。

**独立匹配系统：**根据代理商需求可以为每个代理商玩家独立匹配，也可以多代理商玩家联合匹配，最大程度保证代理商利益

**游戏种类丰富：**数十款棋牌产品支持，百家乐、炸金花、看牌牛牛、百人牛牛，百人炸金花，百人龙虎，德州扑克、三公、十三水等，并持续更新，代理商可以通过后台控制游戏大厅所需展示的游戏。

**多终端支持：**移动端、PC 端打开即玩，完美兼容，无需下载。

**强大支援团队：**资深棋牌研发团队保证游戏稳定可靠，专业推广团队提供全套推广方案咨询，7\*24 小时客服运维团队随时响应。

## 1.2 合作模式

甲方（开发商）向乙方（代理商）提供游戏接入服务，并根据乙方用户在甲方游戏平台累计消耗的分数进行分成结算。

甲方服务：提供游戏接入 API、代理商后台、游戏维护更新、7\*24 小时客服运维保障乙方权限：游戏独立运营、无限下级代理发展、独立代理商后台、游戏大厅自定义。

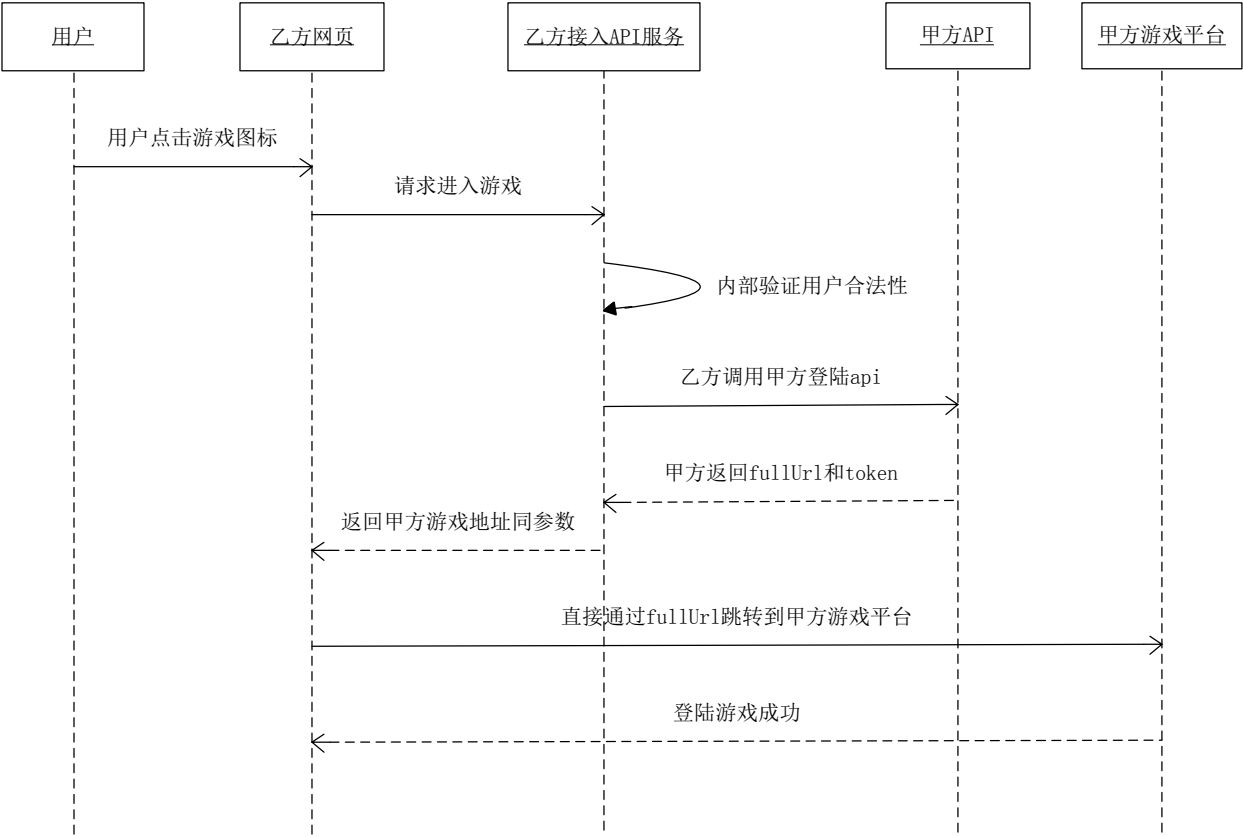
## 二、接入准备

- 从上级代理处获取你的代理号和 DESKey、MD5Key 值，并向开发商提供你的服务器 IP 用以添加服务器 IP 白名单
- 乙方需要为甲方提供以下接口：
  - A. **登出通知接口**：用于用户在甲方平台登出后，甲方平台通知乙方平台用户状态  
接口 A 为非必要接口，若不提供，用户在登出后甲方平台将不主动通知乙方平台。接口参数包括（agentId 代理商编号, userCode 玩家账号, money 玩家分数, freeMoney 可下分数）
- 详情请参照“三、接入方法”进行接入调试
- 针对信用网接入，可自行选择双方约定按每天固定时间进行封盘，重置分数以及解除封盘，也可以由乙方通知甲方进行进行封盘，重置分数以及解除封盘，如果是由乙方通知则参考 3.2.11-3.2.14 的接口。

## 三、接入方法

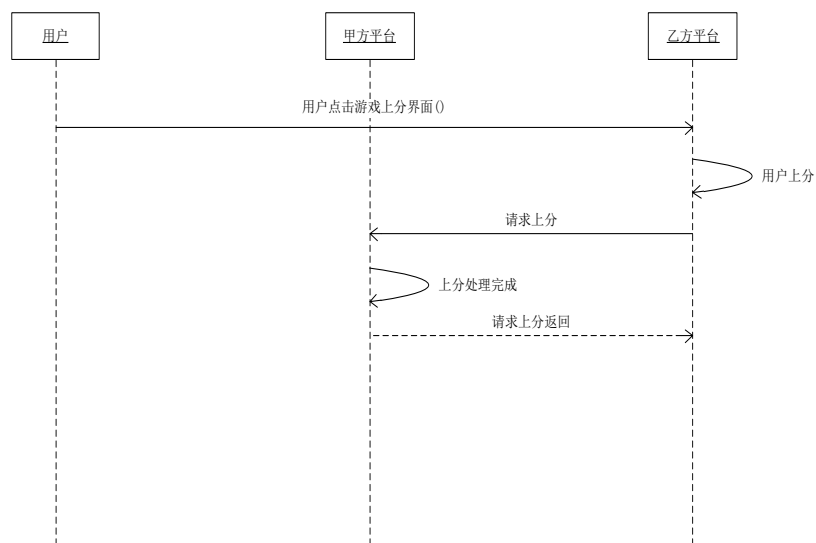
### 3.1 时序图

#### 3.1.1 登入平台

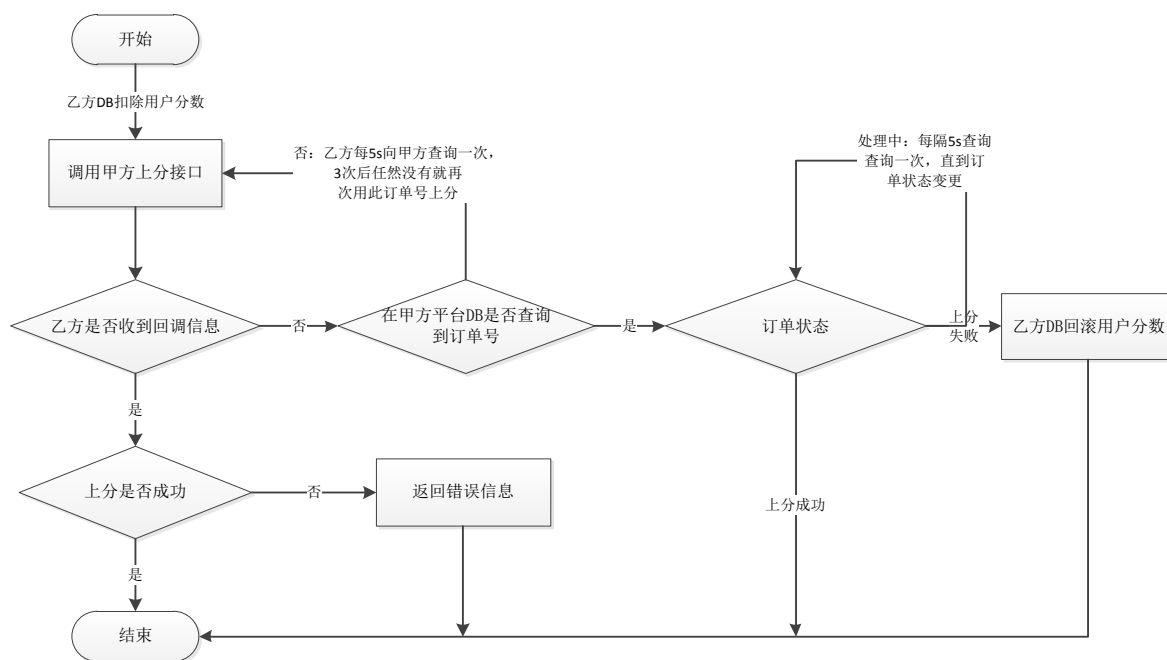


3. 1. 2 上分

用户在乙方平台触发上下分，上下分的请求均为乙方发起，甲方只是响应乙方的请求。  
上分时序图



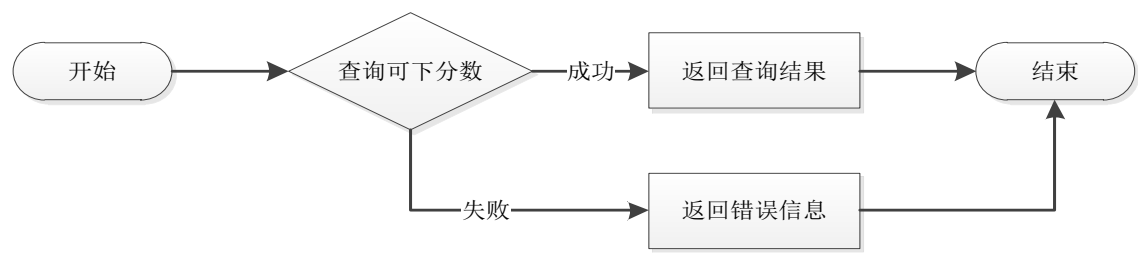
## 上分流程图



### 注:

- 订单号: 订单号是乙方根据甲方平台规则生成的。
- 当订单号在甲方平台数据库没有查询到的时候, 则再次用此订单号上分, 可以防止重复上分
- 上分失败的错误提示包括:
  - 订单号已处理 (此订单号已处理, 上分已成功, 不需要回滚分数)
  - 订单号错误 (订单号出现了特殊字符或格式不符, 上分不成功, 需要回滚分数)
  - 代理商的可用额度不足 (上分失败, 需要回滚)

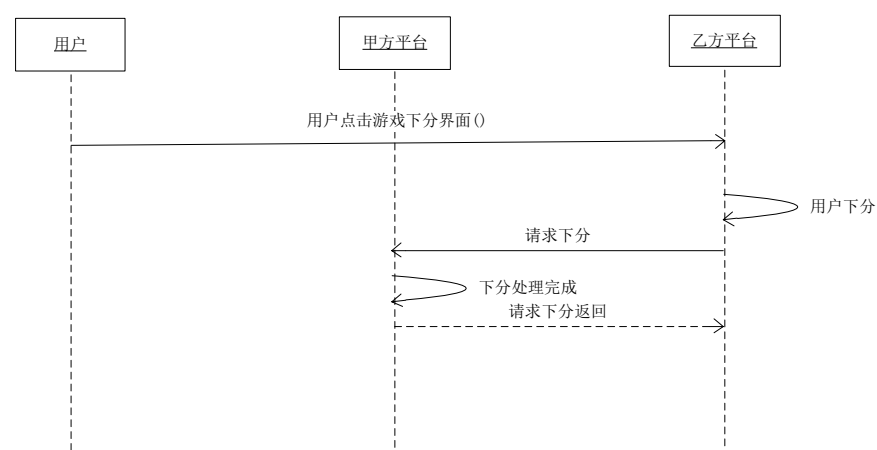
3.1.3 查询可下分数



3.1.4 下分

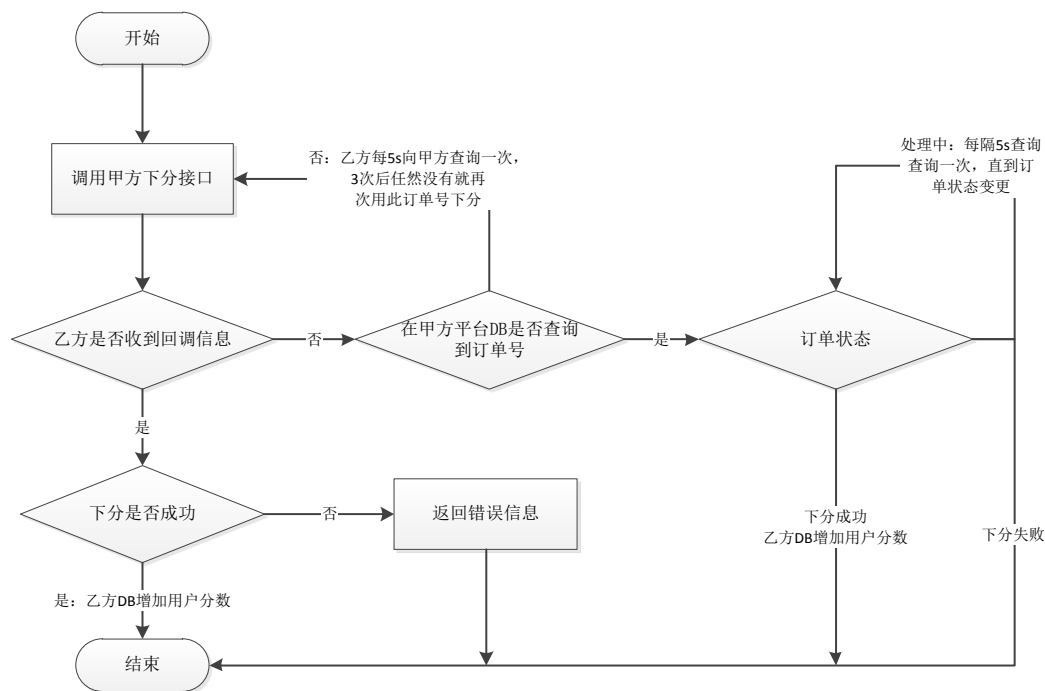
用户在乙方平台触发上下分，上下分的请求均为乙方发起，甲方只是响应乙方的请求。

下分时序图



下分流程图





注：

- 订单号：订单号是乙方根据甲方平台规则生成的。
- 下分失败的错误提示包括：
  - 订单号已处理（此订单号已处理，下分已成功，如果此时乙方 DB 没有通过此订单号加分则需要增加用户分数）
  - 订单号错误（订单号出现了特殊字符或格式不符，下分不成功，需要回滚分数）
  - 用户的分数剩余不足（下分失败，用户的分数剩余数不足，乙方 DB 不需要加分）

## 3.2 甲方游戏 API 指引

### 3.2.1 登录游戏

#### 描述

此接口用以验证游戏账号，如果账号不存在则创建游戏账号并为账号上分。

#### 接口 URL

<http://<server>/agentHandle?agentId=XX&timestamp=XX&param=XX&sign=XX>

#### 参数

接口：agentHandle			
示例 URL： <a href="http://&lt;server&gt;/agentHandle?agentId=10001&amp;timestamp=1488781836949&amp;param=ngtgiYC126%2FgBmGvf9Euj2c1MopzIzy4Vwru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3I2FqR7%2FPJFUIoTh%0D%0Ae%2FfnAkdbw2TxTkbhPCi5yjGJVvdY2C4%3D&amp;sign=f3afd416a0bb1b183eed8ef6cac30d75">http://&lt;server&gt;/agentHandle?agentId=10001&amp;timestamp=1488781836949&amp;param=ngtgiYC126%2FgBmGvf9Euj2c1MopzIzy4Vwru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3I2FqR7%2FPJFUIoTh%0D%0Ae%2FfnAkdbw2TxTkbhPCi5yjGJVvdY2C4%3D&amp;sign=f3afd416a0bb1b183eed8ef6cac30d75</a>			
字段名	描述	数据类型	是否必须

agentId	代理商编号（甲方提供）	String	是
timestamp	时间戳（Unix 时间戳带上毫秒），获取当前时间	String	是
param	参数加密字符串 param=(ac=1&userCode=111111&nickName=张三 &money=8.88&orderId=1000120170306143036949111111&ip=127.0.0.1&gameId=1001 &lang=zh-CN&homeUrl=http://www.xxx.com) 注：param 的需要进行 DES 加密，Encrypt.DESEncrypt(param,DESKey); DESKey 由甲方平台提供	String	是
sign	MD5 校验字符串 注：Encrypt.MD5(agentId+timestamp+MD5Key); MD5Key 由甲方平台提供	String	是
param 字段说明:			
ac	子操作类型，登录游戏传 1	Int	是
userCode	乙方用户标示,乙方保证用户标识在乙方平台唯一， 甲方根据用户标识区分乙方玩家唯一性	String	是
nickName	用户昵称（甲方在游戏内显示用，如果乙方不区分用户标识同昵称或没有昵称，则直接传用户标识的直则可,utf8 编码，如果不传这个参数则游默认显示用户标识	String	否
money	上分数，如果登录的时候不上分可以传 0（1RMB=1 分数，若乙方平台是其他币种，请自行转换为 RMB 之后再传递，支持小数点后两位的正数，如 8.88）	String	否
orderId	订单号，如果登录时不上分可以传空字符，乙方平台需要严格按照规则生成订单号（生成规则：agentId+yyyyMMddHHmmssSSS+userCode）	String	否
ip	客户端请求 IP	String	是
gameId	游戏 ID（传入不同的游戏 ID 则直接进入不同的游戏，对应关系查看附录）	Int	是
lang	游戏语言，默认值（zh-CN）	String	否
isLandscape	闪屏界面及大厅界面是否横屏显示 1 为横屏，0 为竖屏，默认为 1	Int	否
isFullScreen	是否全屏显示游戏界面 1 为全屏，0 为不全屏，默认是 0	Int	否
loadType	游戏加载方式，分为预加载及后加载两种，预加载会先把资源下载完成后，才进入游戏；后加载则边进游戏边加载资源。 1 为预加载，0 为后加载，默认是 1	Int	否
homeUrl	主页地址，游戏大厅或游戏房间内点击返回按钮，支持返回代理商站点页面。具体的 url 地址，如：http://www.xxx.com，如果 url 地址带有多个参数，把&符号用#符号替换：http://www.xxx.com?type=1#user=test01#loginType=1	String	否
isShowLobby	是否需要大厅界面 1 为显示，0 为不显示，默认 1	Int	否
isShowFSGuide	是否需要全屏引导。1 为显示，0 为不显示，默认 0	Int	否
parentCode	乙方信用网平台用户的上级编号，用户在乙方平台跳转到甲方游戏平台时所携带的字段，信用网封盘时对该代理商下属于该 parentCode 的用户进行重置分数时使用（注：信用网必须传此参数）	String	否
popGameLst	是否需要显示游戏列表弹窗，1 为显示，0 为不显示，默认显示；isShowLobby 为 0 时，配置才生效；isShowLobby 为 1 时，不显示游戏列表弹窗。	Int	否
showTrialRoom	是否显示试玩场，1 为显示，0 为不显示，默认显示	Int	否

返回

返回格式为 json

示例:

```
{
  "ac": 1,
  "me": "agentHandle",
  "data": {
    "code": 0,
    "fullUrl": "http://<server>?userCode=10001&token=FBE54A7273EE4F15B363C3F98F32B19F&lang=zh-CN&gameId=0",
    "token": "FBE54A7273EE4F15B363C3F98F32B19F",
    "path": "http://<server2>,http://"
  }
}
```

/<server3>,http://<server4>", "money":"100.81","freeMoney":"100.56"}}		
字段名	描述	数据类型
ac	子操作类型	Int
me	接口名称	String
data	数据结果	String
<b>data 数据结构返回值的对应说明:</b>		
code	错误码	Int
fullUrl	游戏完整 URL	String
token	用户登录甲方平台后的通行证 注: 该通行证只有使用一次, 为保证时效性, 需要接入方每次进游戏时, 调用登录接口重新获取 token 登录。	String
path	备用游戏地址 (非必需)	String
money	总分数	String
freeMoney	可下分数	String

### 3. 2. 2 查询用户信息

#### 描述

此接口用来查询用户的甲方平台游戏内总分、用户可下分余额、用户在线状态

#### 接口 URL

http://<server>/agentHandle?agentId=XX&timestamp=XX&param=XX&sign=XX

#### 参数

接口: agentHandle			
示例 URL: http://<server>/agentHandle?agentId=10001&timestamp=1488781836949&param=ngtgiYC126%2FgBmGvf9EuJ2c1MopzIzy4Vwru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3I2FqR7%2FPJFUIoTh%0D%0Ae%2FfnAkdbw2TxTkbhPCi5yJgJVvdY2C4%3D&sign=f3afd416a0bb1b183eed8ef6cac30d75			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agentId	代理商编号 (甲方提供)	String	是
timestamp	时间戳 (Unix 时间戳带上毫秒), 获取当前时间	String	是
param	参数加密字符串 param=(ac=2&userCode=111111) <b>注: param 的需要进行 DES 加密, Encrypt.DESEncrypt(param,DESKey); DESKey 由甲方平台提供</b>	String	是
sign	MD5 校验字符串 <b>注: Encrypt.MD5(agentId+timestamp+MD5Key); MD5Key 由甲方平台提供</b>	String	是
<b>param 字段说明:</b>			
ac	子操作类型, 查询用户信息传 2	Int	是
userCode	乙方用户标示	String	是

#### 返回

返回格式为 json

示例： {"ac":2,"me":"agentHandle","data":{"code":0,"money":"200.02","freeMoney":"100.91","status":1}}		
字段名	描述	数据类型
ac	子操作类型	Int
me	接口名称	String
data	数据结果	String
<b>data 数据结构返回值的对应说明：</b>		
code	错误码	Int
money	总分数	String
freeMoney	可下分数	String
status	状态码（0：不在线，1：在线）	Int

### 3.2.3 上分

#### 描述

此接口用来为用户账号上分

#### 接口 URL

http://<server>/agentHandle?agentId=XX&timestamp=XX&param=XX&sign=XX

#### 参数

接口：agentHandle			
示例 URL： http://<server>/agentHandle?agentId=10001&timestamp=1488781836949&param=ngtgiYC126%2FgBmGvf9Euj2c1MopzIzy4Vwru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3I2FqR7%2FPJFUIoTh%0D%0Ae%2FfnAkdbw2TxTkhhPCi5yjGJVvdY2C4%3D&sign=f3afd416a0bb1b183eed8ef6cac30d75			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agentId	代理商编号（甲方提供）	String	是
timestamp	时间戳（Unix 时间戳带上毫秒），获取当前时间	String	是
param	参数加密字符串 param=(ac=3&userCode=111111&money=8.88&orderId=100012017030614303694911111) <b>注：param 的需要进行 DES 加密，Encrypt.DSEncrypt(param,DESKey); DESKey 由甲方平台提供</b>	String	是
sign	MD5 校验字符串 <b>注：Encrypt.MD5(agentId+timestamp+MD5Key); MD5Key 由甲方平台提供</b>	String	是
<b>param 字段说明：</b>			
ac	子操作类型，上分传 3	Int	是
userCode	乙方用户标示	String	是
money	上分数（1RMB=1 分数，若乙方平台是其他币种，请自行转换为 RMB 之后再传递，支持小数点后两位的正数，如 8.88）	String	是
orderId	订单号，乙方平台需要严格按照规则生成订单号 （生成规则： <b>agentId+yyyyMMddHHmmssSSS+userCode</b> ）	String	是

parentCode	乙方信用网平台用户的上级编号,用户在乙方平台跳转到甲方游戏平台时所携带的字段,信用网封盘时对该代理商下属于该 parentCode 的用户进行重置分数时使用(注:信用网必须传此参数)	String	否
------------	---	--------	---

返回

返回格式为 json

示例: {"ac":3,"me":"agentHandle","data":{"code":0,"orderId":"1000120170306143036949111111","money":"100.23","freeMoney":"90.23"}}		
字段名	描述	数据类型
ac	子操作类型	Int
me	接口名称	String
data	数据结果	String
<b>data 数据结构返回值的对应说明:</b>		
code	错误码	Int
orderId	订单号	String
money	总分数	String
freeMoney	可下分数	String
tradeType	订单类型 1 上分 2 下分	String
orderMoney	订单金额	String

3. 2. 4 下分

描述

此接口用来为用户账号下分

接口 URL

http://<server>/agentHandle?agentId=XX&timestamp=XX&param=XX&sign=XX

参数

接口：agentHandle			
示例 URL: http://<server>/agentHandle?agentId=10001&timestamp=1488781836949&param=ngtgiYC126%2FgBmGvf9EuJ2c1MopzIzy4Vwru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3I2FqR7%2FPJFUIoTh%0D%0Ae%2FfnAkdbw2TxTkbhPCi5yJgJVvDY2C4%3D&sign=f3afd416a0bb1b183eed8ef6cac30d75			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agentId	代理商编号（甲方提供）	String	是
timestamp	时间戳（Unix 时间戳带上毫秒），获取当前时间	String	是
param	参数加密字符串 param=(ac=4&userCode=111111&money=8.88&orderId=1000120170306143036949111111) 注：param 的需要进行 DES 加密，Encrypt.DESEncrypt(param,DESKey); DESKey 由甲方平台提供	String	是
sign	MD5 校验字符串 注：Encrypt.MD5(agentId+timestamp+MD5Key);	String	是

	<b>MDSKey 由甲方平台提供</b>		
<b>param 字段说明:</b>			
ac	子操作类型, 下分传 4	Int	是
userCode	乙方用户标示	String	是
money	下分数 (1RMB=1 分数, 若乙方平台是其他币种, 请自行转换为 RMB 之后再传递, 支持小数点后两位的正数, 如 8.88)	String	是
orderId	订单号, 乙方平台需要严格按照规则生成订单号 (生成规则: agentId+yyyyMMddHHmmssSSS+userCode)	String	是

返回  
返回格式为 json

示例: <pre>{   "ac": 4,   "me": "agentHandle",   "data": {     "code": 0,     "tradeNo": "20180728-10001-151212",     "money": "100.01",     "freeMoney": "90.56"   } }</pre>		
字段名	描述	数据类型
ac	子操作类型	Int
me	接口名称	String
data	数据结果	String
<b>data 数据结构返回值的对应说明:</b>		
code	错误码	Int
orderId	订单号	String
money	总分数	String
freeMoney	下分后剩余的可下分数	String
tradeType	订单类型 1 上分 2 下分	String
orderMoney	订单金额	String

### 3. 2. 5 查询上下分订单状态

描述  
此接口用来查询用户的上下分订单状态, 用来掉单后确认订单是否处理成功。

接口 URL  
http://<server>/agentHandle?agentId=XX&timestamp=XX&param=XX&sign=XX

接口: agentHandle			
示例 URL: <pre>http://&lt;server&gt;/agentHandle?agentId=10001&amp;timestamp=1488781836949&amp;param=ngtgiYC126%2FgBmGvf9EuJ2c1MopzIzy4Vwru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3I2FqR7%2FPJFUIoTh%0D%0Ae%2FfnAkdbw2TxTkbhPCi5yJgJVvdY2C4%3D&amp;sign=f3afd416a0bb1b183eed8ef6cac30d75</pre>			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agentId	代理商编号 (甲方提供)	String	是
timestamp	时间戳 (Unix 时间戳带上毫秒), 获取当前时间	String	是
param	参数加密字符串 param=(ac=5&userCode=111111&orderId=1000120170306143036949111111)	String	是

	注：param 的需要进行 DES 加密，Encrypt.DESEncrypt(param,DESKey); DESKey 由甲方平台提供		
sign	MD5 校验字符串 注：Encrypt.MD5(agentId+timestamp+MD5Key); MD5Key 由甲方平台提供	String	是
param 字段说明:			
ac	子操作类型，查询订单传 5	Int	是
userCode	乙方用户标示	String	是
orderId	订单号，乙方平台需要严格按照规则生成订单号 (生成规则：agentId+yyyyMMddHHmmssSSS+userCode)	String	是

返回

返回格式为 json

示例： { "ac":5,"me":"agentHandle","data":{"code":0,"status":1,"money":100,"orderId":"1000120170306143036949111111"} }		
字段名	描述	数据类型
ac	子操作类型	Int
me	接口名称	String
data	数据结果	String
data 数据结构返回值的对应说明:		
code	错误码	Int
status	订单状态（1：处理中，2：成功，3：失败）	Int
money	订单分数	Int
orderId	商户订单号	String
tradeType	订单类型 1 上分 2 下分	String

3.2.6 踢用户离线

描述

此接口可以将在线的用户踢下线，用户下线的实际时间是用户当前牌局结算之后，未必是接口返回的时间。

接口 URL

http://<server>/agentHandle?agentId=XX&timestamp=XX&param=XX&sign=XX

参数

接口：agentHandle			
示例 URL： http://<server>/agentHandle?agentId=10001&timestamp=1488781836949&param=ngtgiYC126%2FgBmGvf9EuJ2c1MopzIzy4Vwru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3I2FqR7%2FPJFUIoTh%0D%0Ae%2FfnAkdbw2TxTkhhPCi5yJGJVdY2C4%3D&sign=f3afd416a0bb1b183eed8ef6cac30d75			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agentId	代理商编号（甲方提供）	String	是
timestamp	时间戳（Unix 时间戳带上毫秒），获取当前时间	String	是
param	参数加密字符串 param=(ac=6&userCode=["111111","222222","333333"])	String	是

	注：param 的需要进行 DES 加密，Encrypt.DESEncrypt(param,DESKey); DESKey 由甲方平台提供		
sign	MD5 校验字符串 注：Encrypt.MD5(agentId+timestamp+MD5Key); MD5Key 由甲方平台提供	String	是
param 字段说明:			
ac	子操作类型，踢用户离线传 6	Int	是
userCode	乙方用户标示，传 0 表示踢所有用户下线，否则请传 json 格式字符串 格式为: ["111111","222222","333333"]	String	是

返回

返回格式为 json

示例: { "ac":6, "me": "agentHandle", "data": { "code":0 } }		
字段名	描述	数据类型
ac	子操作类型	Int
me	接口名称	String
data	数据结果	String
data 数据结构返回值的对应说明:		
code	错误码	Int

### 3.2.7 封停用户账号

描述

此接口用以将在线的玩家强制离线，并且封停

接口 URL

http://<server>/agentHandle?agentId=XX&timestamp=XX&param=XX&sign=XX

参数

接口: agentHandle			
示例 URL: http://<server>/agentHandle?agentId=10001&timestamp=1488781836949&param=ngtgiYCl26%2FgBmGvf9Euj2c1MopzIzy4Vwru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3l2FqR7%2FPJFUIoTh%0D%0Ae%2FfnAkdbw2TxTkbhPCi5yjGJVdY2C4%3D&sign=f3afd416a0bb1b183eed8ef6cac30d75			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agentId	代理商编号（甲方提供）	String	是
timestamp	时间戳（Unix 时间戳带上毫秒），获取当前时间	String	是
param	参数加密字符串 param=(ac=7&userCode=["111111","222222","333333"]) 注：param 的需要进行 DES 加密，Encrypt.DESEncrypt(param,DESKey); DESKey 由甲方平台提供	String	是
sign	MD5 校验字符串 注：Encrypt.MD5(agentId+timestamp+MD5Key); MD5Key 由甲方平台提供	String	是



param 字段说明:			
ac	子操作类型, 封停用户传 7	Int	是
userCode	乙方用户标示, 传 0 表示踢所有用户下线, 否则请传 json 格式字符串 格式为: ["111111","222222","333333"]	String	是

返回

返回格式为 json

示例: { "ac":7, "me": "agentHandle", "data": { "code":0, "status":1 } }		
字段名	描述	数据类型
ac	子操作类型	Int
me	接口名称	String
data	数据结果	String
data 数据结构返回值的对应说明:		
code	错误码	Int

### 3.2.8 查询游戏列表

描述

此接口用以查询甲方平台当前的游戏状态。

接口 URL

http://<server>/agentHandle?agentId=XX&timestamp=XX&param=XX&sign=XX

参数

接口: agentHandle			
示例 URL: http://<server>/agentHandle?agentId=10001&timestamp=1488781836949&param=ngtgiYCl26%2FgBmGvf9Euj2c1MopzIzy4Vwru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3I2FqR7%2FPJFUIoTh%0D%0Ae%2FfnAkdbw2TxTkbhPCi5yjGJVdY2C4%3D&sign=f3afd416a0bb1b183eed8ef6cac30d75			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agentId	代理商编号 (甲方提供)	String	是
timestamp	时间戳 (Unix 时间戳带上毫秒), 获取当前时间	String	是
param	参数加密字符串 param=(ac=8) 注: param 的需要进行 DES 加密, Encrypt.DSEncrypt(param, DESKey); DESKey 由甲方平台提供	String	是
sign	MD5 校验字符串 注: Encrypt.MD5(agentId+timestamp+MD5Key); MD5Key 由甲方平台提供	String	是
param 字段说明:			
ac	子操作类型, 查询游戏状态传 8	Int	是

返回

返回格式为 json

示例: {"ac":8,"me":"agentHandle","data":{"code":0,"list":[{"gameId":1001,"gameName":"\u70b8\u91d1\u82b1","status":1}, {"gameId":2001,"gameName":"\u5fb7\u5de8","status":1}]}}		
字段名	描述	数据类型
ac	子操作类型	Int
me	接口名称	String
data	数据结果	String
data 数据结构返回值的对应说明:		
code	错误码	Int
list	数据列表（可扩展）	String
gameId	游戏 ID （游戏 ID 定义参考附录 4.1）	Int
gameName	游戏名称	String
status	游戏状态（0：停用，1：启用）	Int

3.2.9 查询游戏注单（不包括牌局明细）

描述

此接口用以查询游戏输赢数据。（注：注单是以游戏派奖时间为准；拉取当前时间 3 分钟之前数据；建议拉取区间为 1-5 分钟，最大不能超过 60 分钟）

接口 URL

http://<server>/logHandle?agentId=XX&timestamp=XX&param=XX&sign=XX

参数

接口：logHandle			
示例 URL： http://<server>/logHandle?agentId=10001&timestamp=1488781836949&param=ngtgiYCl26%2FgBmGvf9Euj2c1MopzIzy4Vwru%2Fsv3jao88cUlRnQTXz6pAeS3l2FqR7%2FPJFUioTh%0D%0Ae%2FfnAkdbw2TxTkbhPCi5yjGJVvY2C4%3D&sign=f3afd416a0bb1b183eed8ef6cac30d75			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agentId	代理商编号（甲方提供）	String	是
timestamp	时间戳（Unix 时间戳带上毫秒），获取当前时间	String	是
param	参数加密字符串 param=(ac=9&all=1&startTime=1488781836&endTime=1488781836) 注：param 的需要进行 DES 加密，Encrypt.DSEncrypt(param,DESKey); DESKey 由甲方平台提供	String	是
sign	MD5 校验字符串 注：Encrypt.MD5(agentId+timestamp+MD5Key); MD5Key 由甲方平台提供	String	是
param 字段说明:			
ac	子操作类型，查询游戏状态传 9	Int	是
all	是否包括下级代理商玩家的记录（0 表示不包括；1 表示包括）	Int	是

startTime	开始时间（Unix 时间戳，秒）	String	是
endTime	结束时间（Unix 时间戳，秒）	String	是

返回

返回格式为 json

示例: { "ac": "9", "me": "logHandle", "data": { "code": 0, "list": [{ "id": "5230088", "agentId": "911", "gameId": "2001", "roomId": "200101", "dealId": "1538985620298020066", "deskId": "3", "seatId": "1", "userCode": "jan", "initMoney": "13,971.51", "money": "13,969.51", "totalBet": "2.00", "effectBet": "2.00", "winLost": "-2.00", "fee": "0.00", "payAmount": "0.00", "openTime": "1538985620", "endTime": "1538985642"}, { "id": "5230134", "agentId": "911", "gameId": "2001", "roomId": "200101", "dealId": "1538985656045960070", "deskId": "3", "seatId": "1", "userCode": "jan", "initMoney": "13,969.51", "money": "13,971.41", "totalBet": "6.00", "effectBet": "6.00", "winLost": "1.90", "fee": "0.10", "payAmount": "7.90", "openTime": "1538985656", "endTime": "1538985673"} ] } }		
字段名	描述	数据类型
ac	子操作类型	Int
me	接口名称	String
data	数据结果	String
data 数据结构返回值的对应说明:		
code	错误码	Int
id	注单号（玩家下注记录标识，全平台唯一值，不会重复）	Int
list	数据列表（可扩展）	String
agentId	代理商编号	String
userCode	代理商玩家标示	String
gameId	游戏 ID	Int
roomId	房间 ID	Int
dealId	牌局号	String
deskId	桌子号	Int
seatId	座位号	Int
initMoney	初始分数	String
money	结算后分数	String
totalBet	总下注	String
effectBet	有效下注—保留参数	String
winLost	输赢分数	String
winLostAbs	输赢分数的绝对值	String
fee	抽水额	String
payAmount	派彩额	String
allBills	总流水=总输+总赢， 棋牌可以根据这个值进行返水	String
allLost	总输=所有亏损的下注位亏损额度总和的绝对值	String
allWin	总赢=所有赢的下注位盈利额度总和	String
openTime	开局时间	String
endTime	结束时间	String

3. 2. 10 查询详细游戏注单（包括牌局明细）

描述

此接口用来获取所有用户的游戏对局详细同注单（注：注单是以游戏派奖时间为准；拉取当前时间 3 分钟之前数据；建议拉取区间为 1-5 分钟，最大不能超过 60 分钟）

接口 URL

http://<server>/logHandle?agentId=XX&timestamp=XX&param=XX&sign=XX

参数

接口：logHandle			
示例 URL： http://<server>/logHandle?agentId=10001&timestamp=1488781836949&param=ngtgYCl26%2FgBmGvf9Euj2c1MOpzlzy4Vwru%2Fsv3jao88cUlRnQTXz6pAeS3l2FqR7%2FPJFUloTh%0D%0Ae%2FfnAkdbw2TxTkbhPCi5yjGJVdY2C4%3D&sign=f3afd416a0bb1b183eed8ef6cac30d75			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agentId	代理商编号（甲方提供）	String	是
timestamp	时间戳（Unix 时间戳带上毫秒），获取当前时间	String	是
param	参数加密字符串 param=(ac=10&startTime=1488781836&endTime=1488781836) 注：param 的需要进行 DES 加密，Encrypt.DESEncrypt(param,DESKey); DESKey 由平台提供	String	是
sign	MD5 校验字符串 Encrypt.MD5(agentId+timestamp+MD5Key) MD5Key 由平台提供	String	是
param 字段说明：			
ac	子操作类型，查询游戏注单传 10	Int	是
startTime	开始时间（Unix 时间戳，秒）	String	是
endTime	结束时间（Unix 时间戳，秒）	String	是

返回

返回格式为 json

示例： { "ac": "10", "me": "logHandle", "data": { "code": 0, "list": [{ "banker": "system", "beginTime": "2018-11-23 17:01:40", "cardEx": ["3826311415", "134C464919", "2335254711", "1A37274128", "4A2C451229"], "dealId": "1542963700503490206", "dealInfo": { "agentId": "999", "allBet": [2, 4, 0, 2], "allBills": 8, "allLost": 8, "allWin": 0, "betId": "3017382", "card": "", "cardState": [0], "cellScore": [8], "playerId": "50498124", "seat": "0", "sysFee": [0, 0, 0, 0], "totalBet": 8, "totalFee": 0, "totalWinLost": -8, "userCode": "shawn", "winlost": [-2, -4, 0, -2]}, "deskId": 1, "endTime": "2018-11-23 17:01:40", "gameId": 3003, "roomId": 300301 } } } }		
字段名	描述	数据类型
ac	子操作类型	Int
me	接口名称	String
code	错误码	Int
data	数据结果	String
data 数据结构返回值的对应说明：		
list	数据列表（可扩展）	String
dealId	牌局 id	String

roomId	房间 id	Int
gameId	游戏 id	Int
deskId	牌桌 id	Int
beginTime	牌局开始时间	String
banker	庄家帐号,如果系统当庄或无庄为空字符串。	string
endTime	牌局结束时间	String
cardEx	扩展牌(每个游戏代表不一样,详见附录各游戏牌型格式定义)	String
dealInfo	牌局明细,是每个玩家的明细	Array
userCode	乙方用户标示	String
agentId	代理商编号（甲方提供）	String
seat	当局他的座位号	Int
betId	注单 id	String
totalBet	总下注	String
totalWinLost	总输赢	String
totalFee	总抽水额	String
allBills	总流水	String
allLost	总输	String
allWin	总赢	String
cellScore	有效下注列表	array
allbet	下注列表	array
card	牌型列表(每个游戏代表不一样,详见附录各游戏牌型格式定义)	array
winlost	输赢列表	array
cardState	对应牌型的操作状态。0 没操作,1 弃牌	array
sysFee	抽水列表	array

### 3.2.11 信用网封盘通知

#### 描述

此接口用以对指定代理商下的所有用户进行封盘，包括操作是阻止用户登录游戏以及开始把在游戏的用户当局结束后踢出

#### 接口 URL

<http://<server>/verifyHandle?agentId=XX&timestamp=XX&param=XX&sign=XX>

#### 参数

接口：verifyHandle			
示例 URL： <a href="http://&lt;server&gt;/verifyHandle?agentId=10001&amp;timestamp=1488781836949&amp;param=ngtgiYC126%2FgBmGvf9EuJ2c1MopzIzy4Vwru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3I2FqR7%2FPJFUIoTh%0D%0Ae%2FfnAkdbw2TxTkbhPCi5yJGJVdY2C4%3D&amp;sign=f3afd416a0bb1b183eed8ef6cac30d75">http://&lt;server&gt;/verifyHandle?agentId=10001&amp;timestamp=1488781836949&amp;param=ngtgiYC126%2FgBmGvf9EuJ2c1MopzIzy4Vwru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3I2FqR7%2FPJFUIoTh%0D%0Ae%2FfnAkdbw2TxTkbhPCi5yJGJVdY2C4%3D&amp;sign=f3afd416a0bb1b183eed8ef6cac30d75</a>			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agentId	代理商编号（甲方提供）	String	是
timestamp	时间戳（Unix 时间戳带上毫秒），获取当前时间	String	是

param	参数加密字符串 param=(ac=11&agentId=100001&period=20181012) 注：param 的需要进行 DES 加密，Encrypt.DSEncrypt(param,DESKey); DESKey 由甲方平台提供	String	是
sign	MD5 校验字符串 注：Encrypt.MD5(agentId+timestamp+MD5Key); MD5Key 由甲方平台提供	String	是
param 字段说明：			
ac	子操作类型，封盘传 11	Int	是
agentId	封盘的代理商 可传下级的代理商 ID，对下级代理商进行封盘	String	是
period	期数或封盘日期，这个标记封盘操作的唯一性。乙方平台自定义	String	是

## 返回

返回格式为 json

示例： {"ac":11,"me":"verifyHandle","data":{"code":1}}		
字段名	描述	数据类型
ac	子操作类型	Int
me	接口名称	String
data	数据结果	String
data 数据结构返回值的对应说明：		
code	错误码	Int

## 3.2.12 信用网解封盘

### 描述

此接口用以对指定代理商下的所有用户进行解封盘，包括操作是解除用户的登录限制以及用户的游戏限制

### 接口 URL

http://<server>/verifyHandle?agentId=XX&timestamp=XX&param=XX&sign=XX

### 参数

接口：verifyHandle			
示例 URL： http://<server>/verifyHandle?agentId=10001&timestamp=1488781836949&param=ngtgiYC126%2FgBmGvf9Euj2c1MopzIzy4Vwru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3I2FqR7%2FPJFUIoTh%0D%0Ae%2FfnAkdwb2TxTkhhPCi5yjGJVdY2C4%3D&sign=f3afd416a0bb1b183eed8ef6cac30d75			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agentId	代理商编号（甲方提供）	String	是
timestamp	时间戳（Unix 时间戳带上毫秒），获取当前时间	String	是
param	参数加密字符串	String	是

	param=(ac=12&agentId=100001&&period=20181012) 注：param 的需要进行 DES 加密，Encrypt.DESEncrypt(param,DESKey); DESKey 由甲方平台提供		
sign	MD5 校验字符串 注：Encrypt.MD5(agentId+timestamp+MD5Key); MD5Key 由甲方平台提供	String	是
<b>param 字段说明：</b>			
ac	子操作类型，解封盘传 12	Int	是
agentId	解封盘的代理商 可传下级的代理商 ID，对下级代理商进行解封盘	String	是
period	期数或封盘日期，这个标记封盘操作的唯一性。	String	是

返回

返回格式为 json

示例： {"ac":12,"me":"verifyHandle","data":{"code":0}}		
字段名	描述	数据类型
ac	子操作类型	Int
me	接口名称	String
data	数据结果	String
<b>data 数据结构返回值的对应说明：</b>		
code	错误码	Int

### 3.2.13 信用网重置用户分数

描述

此接口用以对指定代理商下指定 parentCode 下的所有用户进行分数重置，该接口只保证接受的请求是否成功，处理结果，需要调用“3.2.14 信用网查询重置用户分数结果”进行确认

接口 URL

http://<server>/verifyHandle?agentId=XX&timestamp=XX&param=XX&sign=XX

参数

接口：verifyHandle			
示例 URL： http://<server>/verifyHandle?agentId=10001&timestamp=1488781836949&param=ngtgiYC126%2FgBmGvf9Euj2c1MopzIzy4Vwru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3I2FqR7%2FPJFUIoTh%0D%0Ae%2FfnAkdbw2TxTkhhPCi5yJgJVdY2C4%3D&sign=f3afd416a0bb1b183eed8ef6cac30d75			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agentId	代理商编号（甲方提供）	String	是
timestamp	时间戳（Unix 时间戳带上毫秒），获取当前时间	String	是
param	参数加密字符串 param=(ac=13&agentId=100001&period=20181012&parentCode=111111) 注：param 的需要进行 DES 加密，Encrypt.DESEncrypt(param,DESKey); DESKey 由甲方平台提供	String	是

sign	MD5 校验字符串 注：Encrypt.MD5(agentId+timestamp+MD5Key); MD5Key 由甲方平台提供	String	是
param 字段说明:			
ac	子操作类型，重置分数传 13	Int	是
agentId	需要重置分数的代理商 可传下级的代理商 ID，对下级代理商进行解封盘	String	是
period	期数或封盘日期，这个标记封盘操作的唯一性。	String	是
parentCode	甲方平台的上级编号，用户在甲方平台跳转到乙方游戏平台时所携带的字段 表示对该代理商下属于该 parentCode 的用户进行重置分数	String	是

返回

返回格式为 json

示例: { "ac":13,"me":"verifyHandle","data":{"code":0,"status":0}}		
字段名	描述	数据类型
ac	子操作类型	Int
me	接口名称	String
data	数据结果	String
data 数据结构返回值的对应说明:		
code	错误码	Int

### 3.2.14 信用网查询重置用户分数结果

描述

此接口用以查询指定代理商下的所有用户分数重置操作是否全部完成

接口 URL

http://<server>/verifyHandle?agentId=XX&timestamp=XX&param=XX&sign=XX

参数

接口: verifyHandle			
示例 URL: http://<server>/verifyHandle?agentId=10001&timestamp=1488781836949&param=ngtgiYC126%2FgBmGvf9Euj2c1MopzIzy4Vwru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3I2FqR7%2FPJFUIoTh%0D%0Ae%2FfnAkdbw2TxTkhhPCi5yJGJVdY2C4%3D&sign=f3afd416a0bb1b183eed8ef6cac30d75			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agentId	代理商编号（甲方提供）	String	是
timestamp	时间戳（Unix 时间戳带上毫秒），获取当前时间	String	是
param	参数加密字符串 param=(ac=14&agentId=100001&period=20181012&parentCode=111111) 注：param 的需要进行 DES 加密，Encrypt.DESEncrypt(param,DESKey); DESKey 由甲方平台提供	String	是
sign	MD5 校验字符串 注：Encrypt.MD5(agentId+timestamp+MD5Key);	String	是



	MD5Key 由甲方平台提供		
param 字段说明:			
ac	子操作类型, 查询分数传 14	Int	是
agentId	需要重置分数的代理商 可传下级的代理商 ID, 对下级代理商进行查询重置结果	String	是
period	期数或封盘日期, 这个标记封盘操作的唯一性。	String	是
parentCode	甲方平台的上级编号, 用户在甲方平台跳转到乙方游戏平台时所携带的字段 表示对该代理商下属于该 parentCode 的用户进行重置分数	String	是

返回

返回格式为 json

示例: { "ac":14,"me":"verifyHandle","data":{"code":0,"status":1}}		
字段名	描述	数据类型
ac	子操作类型	Int
me	接口名称	String
data	数据结果	String
data 数据结构返回值的对应说明:		
code	错误码	Int
status	重置结果: 1-全部成功, 0-失败	Int

### 3. 2. 15 解析牌局明细

描述

此接口用以解析牌局 ID, 注意, 该接口会直接输出一个页面, 页面内容牌局的解析结果

接口 URL

http://<server>/agentHandle?agentId=XX&timestamp=XX&param=XX&sign=XX

参数

接口: agentHandle			
示例 URL: http://<server>/agentHandle?agentId=10001&timestamp=1488781836949&param=ngtgiYC126%2FgBmGvf9EuJ2c1MopzIzy4Vwru%2Fsv3jao88cUlrENQTXz6pAeS3I2FqR7%2FPJFUIoTh%0D%0Ae%2FfnAkdbw2TxTkbhPCi5yJGJVVDY2C4%3D&sign=f3afd416a0bb1b183eed8ef6cac30d75			
字段名	描述	数据类型	是否必须
agentId	代理商编号 (甲方提供)	String	是
timestamp	时间戳 (Unix 时间戳带上毫秒), 获取当前时间	String	是
param	参数加密字符串 param=(ac=15&agentId=100001&dealId=1542963700503490206) 注: param 的需要进行 DES 加密, Encrypt.DESEncrypt(param,DESKey); DESKey 由甲方平台提供	String	是
sign	MD5 校验字符串	String	是

	注: Encrypt.MD5(agentId+timestamp+MD5Key); MD5Key 由甲方平台提供		
param 字段说明:			
ac	子操作类型, 查询分数传 15	Int	是
agentId	代理商编号 (甲方提供)	String	是
dealId	牌局 ID, 可以通过接口 <b>3.2.9 查询游戏注单 (不包括牌局明细)</b> 或 <b>3.2.10 查询详细游戏注单 (包括牌局明细)</b> 获得	String	是

返回

直接输出页面, 如牌局 ID 有误, 会显示解析失败

### 3.3 甲方游戏 API 答疑

- DES 加密模式是什么? md5 加密编码规范又是什么?  
答: 采用 ECB 加密模式, 填充为 pkcs5padding, UTF-8 编码; md5 加密也采用 UTF-8 编码, 并且是小写 32 位。
- 接口加密参数说明: param=(ac=3&userCode=111111&money=8.88&orderId=1000120170306143036949111111)  
答: 只加密括号内的参数串, 不包括括号本身。
- 接口参数 DES 加密后, 需要做 urlencode 加密吗?  
答: des 加密后会存在加号 “+”, 传递过程中会变为空格,  
故参数加密后需要用 urlencode 传递 param (urlencode 为 大写输出)
- 调用 API 时, 需要添加白名单吗?  
答: 需要添加白名单后, 方能调用 API 接口。
- 登录接口的语言参数有哪些?  
答: 目前只支持简体中文。
- isFullScreen 及 isLandscape 在 pc 端是否已经实现?  
答: isFullScreen 及 isLandscape 目前 PC 端是不支持的, 手机端可以使用。
- 游戏过程中是否允许上分? 这种情况是否会影响注单的游戏前分数 (initMoney) 及游戏后分数 (Money)?  
答: 游戏过程中是允许上分的; 游戏前后的分数不受影响。

### 3.4 乙方平台 API 规范

#### 3.4.1 登出通知接口

描述

此接口用于用户在甲方游戏正常退出或超时被踢出后通知乙方平台

接口 URL

乙方提供  
甲方游戏请求参数

字段名	描述	数据类型	是否必须
agentId	代理商编号（甲方提供）	String	是
timestamp	时间戳（Unix 时间戳带上毫秒），获取当前时间	String	是
userCode	乙方平台的用户标示	String	是
extendParam	扩展参数字段，乙方平台可以要求甲方游戏传其他参数，扩展的参数会拼接成字符串在该字段传递。 如：extendParam = "user=name*sex=1*age=18"	String	否

乙方平台应返回  
返回格式为 json

字段名	描述	数据类型
code	返回错误码，返回 0 表示成功，非 0 表示失败	Int

四、附录

4.1 gameId 对应游戏

gameId	游戏名称	英文名称	roomId	房间名称
0	游戏大厅	GameLobby	0	游戏大厅
1001	炸金花	Win Three Cards	100101	小资场
			100102	老板场
			100103	土豪场
			100104	试玩场
1002	极速炸金花	Topspeed Win Three Cards	100201	小资场
			100202	老板场
			100203	土豪场
			100204	试玩场
			100205	至尊场
			100206	皇家场
2001	德州扑克	Texas Holdem	200101	小资场
			200102	老板场
			200103	土豪场
			200104	试玩场
2006	百人德州	Hundreds Texas Holdem	200601	小资场
			200602	老板场
			200603	土豪场
			200604	试玩场
3001	随机庄家牛牛	Random	300101	小资场

		Banker Bull Bull	300102	老板场
			300103	土豪场
			300104	试玩场
			300105	至尊场
			300106	皇家场
3002	看牌抢庄牛牛	Watch Cards Bull Bull	300201	小资场
			300202	老板场
			300203	土豪场
			300204	试玩场
			300205	至尊场
			300206	皇家场
3003	百人牛牛	Hundreds Bull Bull	300301	三倍场
			300302	五倍场
			300303	十倍场
			300304	试玩场
3008	通比牛牛	Fighting Bull Bull	300801	小资场
			300802	老板场
			300803	土豪场
			300804	试玩场
			300805	至尊场
			300806	皇家场
4001	港式五张	HK Five Cards	400101	小资场
			400102	老板场
			400103	土豪场
			400104	试玩场
9001	斗地主	Fighting the Landlord	900101	小资场
			900102	老板场
			900103	土豪场
			900104	试玩场
9004	二人斗地主	Two-player Fighting the Landlord	900401	小资场
			900402	老板场
			900403	土豪场
			900404	试玩场
10104	接炮胡	Guangdong Mahjong	1010401	小资场
			1010402	老板场
			1010403	土豪场
			1010404	试玩场
			1010405	至尊场
10102	自摸胡	Chifeng Mahjong	1010201	小资场
			1010202	老板场
			1010203	土豪场
			1010204	试玩场
			1010205	至尊场
10103	二人麻将	Two-player	1010301	小资场

		Mahjong	1010302	老板场
			1010303	土豪场
			1010304	试玩场
			1010305	至尊场
			1010306	皇家场
15003	三公	Three Face Cards	1500301	小资场
			1500302	老板场
			1500303	土豪场
			1500304	试玩场
			1500305	至尊场
			1500306	皇家场
22001	百人龙虎	Hundreds Dragon and Tiger	2200101	小资场
			2200102	老板场
			2200103	土豪场
			2200104	试玩场
23001	百人炸金花	Hundreds Win Three Cards	2300101	小资场
			2300102	老板场
			2300103	土豪场
			2300104	试玩场
24001	百家乐	Baccarat	2400101	小资场
			2400102	老板场
			2400103	土豪场
			2400104	试玩场
			2400105	至尊场
25001	十三水	Chinese Poker	2500101	小资场
			2500102	老板场
			2500103	土豪场
			2500104	试玩场
			2500105	至尊场
			2500106	皇家场
26001	二八杠	Fighting 28	2600101	小资场
			2600102	老板场
			2600103	土豪场
			2600104	试玩场
			2600105	至尊场
			2600106	皇家场
27001	二十一点	Blackjack	2700101	小资场
			2700102	老板场
			2700103	土豪场
			2700104	试玩场
			2700105	至尊场
			2700106	皇家场
28001	抢庄牌九	Pai Gow	2800101	小资场
			2800102	老板场

			2800103	土豪场
			2800104	试玩场
			2800105	至尊场
			2800106	皇家场

4.2 错误码说明

错误码	描述
0	成功
1000	重复订单，订单已成功处理
1001	token过期（重新调用登录接口获取）
1002	代理商标示不存在（请检查agentId是否正确）
1003	验证时间超时（请检查 timestamp 是否正确）
1004	参数加密字符串解析错误
1005	MD5校验字符串验证错误
1006	访问IP不在白名单内（请联系客服添加服务器白名单）
1007	没有该子操作类型
1008	数据操作失败
1009	获取token失败
1010	用户有其他订单未操作，上下分失败 注：此时需用甲方返回的订单号及操作分数重新发起上下分请求，不能生成新订单请求上下分。
1011	订单号格式有误
1012	userCode 有误，在平台服务器找不到对应的用户
1013	用户还在游戏中，下分失败
1014	用户的分数不足
1015	用户的可下分数不足
1016	订单号不存在
1017	踢用户离线失败
1018	用户列表格式有误
1019	用户被锁定，不能进行上下分操作
1020	gameId 有误，或者代理还未开通该游戏
1021	查询注单的时间有误，或已超出范围
1022	上下分分数不能为负数
1023	homeUrl 有误或者不是合法的 URL 格式地址
1024	请求的代理标示非法（请求的代理商没有权限对该代理商进行信用系统的所有操作）
1025	该代理标示存在未处理完成的封盘操作
1026	操作失败，该期数对应的上一步操作未完成或封盘期数不存在
1027	重复请求，该 parentCode 还在处理中
1028	代理商处于封盘中
1029	该代理商的可用分数不足，上分失败
1030	该代理商还未设置售分额度

### 4.3 牌型格式说明

#### 4.3.1 百人牛牛

例如: cardEx 值为: ["11462c3c3a","433b3d2139","4749142227","412a134d36","181c24384b"]  
数组下标分别代表: 庄家、1 号、2 号、3 号、4 号 五个座位的公共牌  
"11462c3c3a":第一位代表第一张牌花色,第二位代表第一张牌牌值,第三位第二张牌花色,第四位代表第二张牌牌值,以此类推。

花色字符值对应表

字符值	花色
1	♦
2	♣
3	♥
4	♠

牌字符值对应表

字符值	花色
1	A
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
A	10
B	J
C	Q
D	K

#### 4.3.2 百人德州

例如: cardEx 值为: ["251b","344b","4442351839"]  
数组下标分别代表: 红方、蓝方、公共牌 三个座位的牌  
"251b ":第一位代表第一张牌花色,第二位代表第一张牌牌值,以此类推。

花色字符值对应表

字符值	花色
1	♦
2	♣
3	♥
4	♠

牌字符值对应表

字符值	花色
1	A
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
A	10
B	J
C	Q
D	K

4.3.3 百家乐

例如: cardEx 值为:["482b42","231731"]  
数组下标分别代表: 庄家、闲方、两方的牌。  
"482b42":第一位代表第一张牌花色,第二位代表第一张牌牌值,以此类推。

花色字符值对应表

字符值	花色
1	♦
2	♣
3	♥
4	♠

牌字符值对应表

字符值	花色
1	A
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
A	10
B	J



C	Q
D	K

4.3.4 百人龙虎

例如: cardEx 值为:["32","2b"]  
数组下标分别代表: 龙、虎 两个座位的牌  
"32 ":第一位代表第一张牌花色,第二位代表第一张牌牌值,以此类推。

花色字符值对应表

字符值	花色
1	♦
2	♣
3	♥
4	♠

牌字符值对应表

字符值	花色
1	A
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
A	10
B	J
C	Q
D	K

4.3.5 百人炸金花

例如: cardEx 值为:["454a21","152528"]  
数组下标分别代表: 黑方、红方 两个座位的牌  
"454a21":第一位代表第一张牌花色,第二位代表第一张牌牌值,第三位代表第二张牌花色,第四位代表第二张牌牌值,以此类推。

花色字符值对应表

字符值	花色
1	♦
2	♣
3	♥

4	♠
---	---

牌字符值对应表

字符值	花色
1	A
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
A	10
B	J
C	Q
D	K

4.3.6 随机牛牛/抢庄牛牛/通比牛牛

例如: cardEx 值为空代表该玩法没有公共牌。  
dealInfo 里面某玩家的 card 的值为["4845173644"]代表玩家手上的牌  
数组下标分别代表: 玩家自己座位的牌  
"4845173644":第一位代表第一张牌花色,第二位代表第一张牌牌值,第三位代表第二张牌花色,第四位代表第二张牌牌值,以此类推。

花色字符值对应表

字符值	花色
1	♦
2	♣
3	♥
4	♠

牌字符值对应表

字符值	花色
1	A
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9

A	10
B	J
C	Q
D	K

4.3.7 斗地主/二人斗地主

例如: cardEx 值为["31454c"]代表地主额外的三张牌。  
"31454c ":第一位代表第一张牌花色,第二位代表第一张牌牌值,第三位代表第二张牌花色,第四位代表第二张牌牌值,以此类推。  
dealInfo 里面某玩家的 card 的值为["313d1d4c3b1b3a2a483828463645442414432313"]代表玩家手上的牌:  
手牌第一位代表第一张牌花色,第二位代表第一张牌牌值,第三位代表第二张牌花色,第四位代表第二张牌牌值,以此类推。

花色字符值对应表

字符值	花色
1	♦
2	♣
3	♥
4	♠
5	小王或大王

牌字符值对应表

字符值	花色
1	A
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
A	10
B	J
C	Q
D	K
E	小王
F	大王

4.3.8 炸金花

例如: cardEx 值为空代表该玩法没有公共牌。

dealInfo 里面某玩家的 card 的值为["3d1a24"]代表玩家手上的牌:

"3d1a24":第一位代表第一张牌花色,第二位代表第一张牌牌值,第三位代表第二张牌花色,第四位代表第二张牌牌值,以此类推。

花色字符值对应表

字符值	花色
1	♦
2	♣
3	♥
4	♠

牌字符值对应表

字符值	花色
1	A
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
A	10
B	J
C	Q
D	K

4.3.9 德州扑克

例如: cardEx 值为["25471c1321"]代表五张公共牌。

"25471c1321":第一位代表第一张牌花色,第二位代表第一张牌牌值,第三位代表第二张牌花色,第四位代表第二张牌牌值,以此类推。

dealInfo 里面某玩家的 card 的值为["2639"]代表玩家手上的牌:

"2639":第一位代表第一张牌花色,第二位代表第一张牌牌值,第三位代表第二张牌花色,第四位代表第二张牌牌值,以此类推。

花色字符值对应表

字符值	花色
1	♦
2	♣
3	♥
4	♠

牌字符值对应表

字符值	花色
1	A

2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
A	10
B	J
C	Q
D	K

4.3.10 三公

例如: cardEx 值为空代表该玩法没有公共牌。

dealInfo 里面某玩家的 card 的值为["444b31"]代表玩家手上的牌:

"444b31":第一位代表第一张牌花色,第二位代表第一张牌牌值,第三位代表第二张牌花色,第四位代表第二张牌牌值,以此类推。

花色字符值对应表

字符值	花色
1	♦
2	♣
3	♥
4	♠

牌字符值对应表

字符值	花色
1	A
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
A	10
B	J
C	Q
D	K

4.3.11 十三水

例如: cardEx 值为空代表该玩法没有公共牌。

dealInfo 里面某玩家的card的值为["241d3a364748293a1222322333"]代表玩家手上的牌:

- 1.第一位代表第一张牌花色,第二位代表第一张牌牌值,第三位代表第二张牌花色,第四位代表第二张牌牌值,以此类推。
- 2.红色部分为头墩，绿色部分为中墩，蓝色部分为尾墩。

花色字符值对应表

字符值	花色
1	♦
2	♣
3	♥
4	♠

牌字符值对应表

字符值	花色
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
A	10
B	J
C	Q
D	K

4. 3. 12 极速炸金花

例如: cardEx 值为空代表该玩法没有公共牌。

dealInfo 里面某玩家的 card 的值为["2a2b2c"]代表玩家手上的牌:

"2a2b2c":第一位代表第一张牌花色,第二位代表第一张牌牌值,第三位代表第二张牌花色,第四位代表第二张牌牌值,以此类推。

花色字符值对应表

字符值	花色
1	♦
2	♣
3	♥
4	♠

牌字符值对应表

字符值	花色
1	A

2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
A	10
B	J
C	Q
D	K

### 4.3.13 自摸胡/接炮胡/二人麻将/血战麻将

例如: cardEx 值为["0123"]代表该玩法有鬼牌。

"0123":第一位和第二位代表第一张牌牌值,第三位和第四位代表第二张牌牌值, 2 个字符为一张手牌,以此类推。

dealInfo 里面某玩家的 card 的值为["0405063636,111213,010101353637,343434340,060240170351"]代表玩家的牌的情况。

字符串用逗号分割成 5 个区:        [ 手牌区、 吃牌区、 碰牌区、 杠牌区、 摸马区 ]

1).手牌区中,"0405063636": 第一位和第二位代表第一张牌牌值,第三位和第四位代表第二张牌牌值,2 个字符为一张手牌,以此类推。

2).吃牌区中,"111213":第一位和第二位代表第一张牌牌值,第三位和第四位代表第二张牌牌值, 6 个字符为一组吃牌,以此类推。

3).碰牌区中, "010101353637":第一位和第二位代表第一张牌牌值,第三位和第四位代表第二张牌牌值, 6 个字符为一组碰牌,以此类推。

4).杠牌区中, "34343434":第一位和第二位代表第一张牌牌值,第三位和第四位代表第二张牌牌值,第五位和第六位代表第三张牌牌值, 第七位和第八位代表第四张牌牌值,第 9 位代表杠的类型(0 明杠,1 暗杠,2 加杠),9 个字符为一组杠牌,以此类推。

5).摸马区中, "060240170351":第一位和第二位代表第一张牌牌值,第三位代表第一张牌是否中马(0 不中,1 中), 第四位和第五位代表第二张牌牌值,第六位代表第二张牌是否中马,3 个字符为一张马牌,以此类推。

牌值对应表

字符值	牌值
01	1 万
02	2 万
03	3 万
04	4 万
05	5 万
06	6 万
07	7 万
08	8 万
09	9 万
11	1 筒
12	2 筒
13	3 筒
14	4 筒
15	5 筒

16	6 筒
17	7 筒
18	8 筒
19	9 筒
21	1 条
22	2 条
23	3 条
24	4 条
25	5 条
26	6 条
27	7 条
28	8 条
29	9 条
31	东
32	南
33	西
34	北
35	中
36	发
37	白
41	春
42	夏
43	秋
44	冬
45	梅
46	兰
47	竹
48	菊

4. 3. 14 二八杠

例如: cardEx 值为空代表该玩法没有公共牌。  
dealInfo 里面某玩家的 card 的值为["1112"]代表玩家手上的牌:  
"1112":第一位和第二位代表第一张牌牌值,第三位和第四位代表第二张牌牌值。

牌值对应表

字符值	牌值
11	1 筒
12	2 筒
13	3 筒



14	4 筒
15	5 筒
16	6 筒
17	7 筒
18	8 筒
19	9 筒
37	白板

4. 3. 15 港式五张

例如: cardEx 值为空代表该玩法没有公共牌。  
dealInfo 里面某玩家的 card 的值为["25471c1321"]代表玩家手上的牌:  
"25471c1321":第一位代表第一张牌花色,第二位代表第一张牌牌值,第三位代表第二张牌花色,第四位代表第二张牌牌值,以此类推。

花色字符值对应表

字符值	花色
1	♦
2	♣
3	♥
4	♠

牌字符值对应表

字符值	花色
1	A
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
A	10
B	J
C	Q
D	K

4. 3. 16 二十一点

例如: cardEx 值为空代表该玩法没有公共牌。  
dealInfo 里面某玩家的 card 的值为["253511"]代表玩家手上的牌:  
"253511":第一位代表第一张牌花色,第二位代表第一张牌牌值,第三位代表第二张牌花色,第四位代表第二张牌牌值,以此类推。

花色字符值对应表

字符值	花色
1	♦
2	♣
3	♥
4	♠

牌字符值对应表

字符值	花色
1	A
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
A	10
B	J
C	Q
D	K

4. 3. 17 抢庄牌九

例如: cardEx 值为空代表该玩法没有公共牌。  
dealInfo 里面某玩家的 card 的值为["1002"]代表玩家手上的牌:  
"1002":第一位和第二位代表第一张牌牌值,第三位和第四位代表第二张牌牌值。

牌值对应表

字符值	牌值	样图
01	丁三	
02	二四	

03	杂 5A	
04	杂 5B	
05	杂七 A	
06	杂七 B	
07	杂八 A	
08	杂八 B	
09	杂九 A	
10	杂九 B	
11	零霖六	
12	高脚七	
13	红头十	
14	斧头	
15	板凳	
16	长三	
17	梅牌	

18	鹅牌	
19	人牌	
20	地牌	
21	天牌	

## 4.4 投注位索引对应表：

### 4.4.1 百人牛牛

投注位	索引
0	♠号位(左边第一号位)
1	♥号位(左边第二号位)
2	♣号位(左边第三号位)
3	♦号位(左边第四号位)

### 4.4.2 百人德州

投注位	索引
0	红方胜位
1	平手位
2	蓝方胜利位
3	同花位
4	连牌位
5	对子位
6	同花连牌位
7	对 A 位
8	高牌/1 对位
9	两对位
10	三条/顺子/同花位
11	葫芦位
12	金刚/同花顺/皇家位

4. 4. 3 百家乐

投注位	索引
0	庄位
1	闲位
2	和位
3	庄天王位
4	闲天王位
5	庄对子位
6	闲对子位
7	同点和位

4. 4. 4 百人龙虎

投注位	索引
0	龙位
1	虎位
2	和位

4. 4. 5 百人炸金花

投注位	索引
0	黑方胜位
1	红方胜位
2	豹子/顺金/金花/顺子/对子位